OFFICIAL

Advanced Dungeons & Dragons®

COMPUTER PRODUCT

DEATH KNIGHTS OF KRYNN

A DRAGONLANCE™

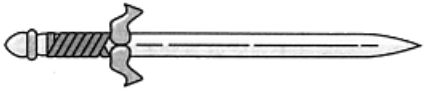
Fantasy Role-Playing Epic, Vol. II

TSR, Inc.™

© 1991TSR, Inc.
© 1991 Strategic Simulations, Inc.
All rights reserved

SSI®

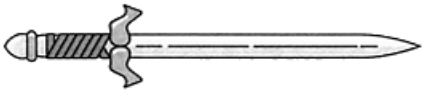
STRATEGIC SIMULATIONS, INC.®



1

INHALT

EINFÜHRUNG 2
Inhalt der Spielebox 2
Charakterübernahme von CHAMPIONS OF KRYNN 2
Vorbereitung 3
Schnellstart 3
SPIELBEGINN 4
Charakter- und Team-Modifizierung 5
Nichtspielercharaktere (NSC) 6
Ansehen von Charakteren 6
CHARAKTERBILDSCHIRM 7
Charakterstatus 7
DAS ABENTEUER 9
Bildschirmaufbau und Darstellung 9
Abenteuer-Optionen 10
Rasten 10
Magie 12
ZIVILISATION 14
BEGEGNUNGEN 15
Kampf 15
Nach dem Kampf 17
ANHANG 18
IBM und kompatible 18
Amiga 20



2

EINFÜHRUNG

Herzlich willkommen zu dem offiziellen ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS ® Computerspiel DEATH KNIGHTS OF KRYNN aus der DRAGONLANCE ® Fantasy-Rollenspielserie. Dieses Spiel basiert auf den von TSR, Inc. aufgestellten Regeln, Hintergründen, sowie einer speziell für dieses Spiel erdachten Hintergrundgeschichte. DEATH KNIGHTS OF KRYNN beginnt ein Jahr nach der Niederschlagung von Takhisis Horden aus CHAMPIONS OF KRYNN. Der solamnische Kommandant des Gargath Außenpostens hat Sie eingeladen, Ihren Sieg mit ihm zu feiern - Erinnerungen auszutauschen mit den alten Kameraden so richtig einen draufzumachen. Ihr Abenteuerteam freut sich schon sehr auf ein friedliches und ungestörtes Fest...

Inhalt der Spielebox

- Disketten
- Regelbuch
- Abenteurerjournal

Dieses Regelbuch ist dazu gedacht, Ihnen alle Ihre Optionen zu erklären und Sie durch die Funktionsweise dieses Spieles zu führen. Sollten Sie mit dem ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS - Spielsystem noch nicht vertraut sein, werden Sie im Abenteurerjournal für Sie wertvolle Informationen finden.

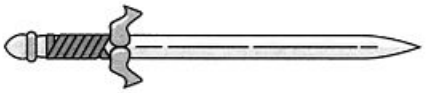
Das Abenteurerjournal enthält eine Vielzahl an Details über Charakterklassen, Magie, Kampf und eine Einführung in die Hintergrundgeschichte Ihres Abenteuers. Es enthält weiterhin Karten, Informationen, Gerüchte und Geschichten, die Sie benötigen, wenn Sie innerhalb des Spieles vorankommen. Während Sie spielen werden Sie selbst herausfinden, welche dieser dort dargestellten Informationen Fakt oder Fiktion sind.

Im Anhang dieses Regelbuches wird Ihnen erklärt, wie Sie das Spiel starten, Selektionen ausführen und welche Menü-Optionen für Ihr Computersystem vorhanden sind. Dort wird Ihnen auch erklärt, wie Sie Charaktere aus dem Fantasy-Rollenspiel CHAMPIONS OF KRYNN nach DEATH KNIGHTS OF KRYNN übernehmen können. Desweiteren finden Sie dort eine Erklärung für den Schnellstart.

Charakterübernahme von Champions of Krynn

DEATH KNIGHTS OF KRYNN akzeptiert Charaktere, die in CHAMPIONS OF KRYNN erstellt und eingesetzt wurden. Hierzu gibt es zwei mögliche Wege. Die erste und empfohlene Möglichkeit ist es, ein abgespeichertes Spiel zu laden und unter den LADE-Optionen CHAMPIONS zu wählen. Die zweite wäre, Charaktere aus einem CHAMPIONS-Team zu entfernen, um sie dann auf die DEATH KNIGHTS-Spielstanddisk oder das Verzeichnis Ihrer Festplatte zu kopieren und diese dann einem neuen Team hinzuzufügen. Lesen Sie hierzu mehr im Anhang.

Anmerkung: Wenn Sie auf die oben beschriebenen Arten Charaktere übernehmen, bevor diese das CHAMPIONS-Abenteuer vervollständigt haben, ist es möglich, daß diese einige Gegenstände verlieren.



3

Vorbereitungen

Auf den Disketten von DEATH KNIGHTS OF KRYNN existiert kein physikalischer Kopierschutz. Erstellen Sie sich also Sicherheitskopien, mit denen Sie spielen und verwahren Sie Ihre Originale an einem sicheren Ort. Sobald Sie das Spiel starten, wird Ihnen eine kleine Frage aus dem Regelbuch oder Journal gestellt, die Sie beantworten müssen. Schlagen Sie hierzu die angegebene Seite des Regelbuches oder Journals auf, suchen Sie das angeforderte Wort und geben Sie es, gefolgt von einem RETURN oder ENTER, ein.

Schnellstart

DEATH KNIGHTS OF KRYNN wird mit einem vorbereiten Team als abgespeichertes Spiel ausgeliefert, welches Ihnen die Möglichkeit gibt, sofort mit dem Abenteuer zu beginnen. Lesen Sie hierzu im Anhang, wie Sie ein gespeichertes Spiel laden und spielen können. Benutzen Sie dann dieses Regelbuch, um Fragen, die während des Spielens auftreten, nachzuschlagen.

Benutzung der Menüs

Sämtliche Befehle sind auf Menüs verteilt. Hierbei ist zu beachten, daß solche Befehle grundsätzlich auf den aktiven Charakter ausgeführt werden. Während eines Kampfes wird dieser aufgrund der Initiative des Charakters und einigen Zufallsfaktoren automatisch gewählt, ansonsten können Sie ihn selbst auswählen. Betrifft ein Befehl das gesamte Team, braucht nur der Befehl gewählt zu werden. Bei Befehlen für einzelne Charaktere sollte zuerst der betreffende Charakter als aktiver, dann erst der Befehl gewählt werden.

Beispiel: Um die Ausrüstung eines Charakters einzusehen, wählen Sie den Charakter, den Befehl CHAR und dann den Befehl AUSR. Der Computer zeigt die Ausrüstung des Charakters, sowie den Status der angelegten Gegenstände an.

Menüs können sowohl horizontal als auch vertikal erscheinen. Vertikale Menüs wählen einen Charakter, Gegenstand oder Zauberspruch, der eingesetzt werden soll. Sind mehr Auswahlmöglichkeiten vorhanden, als auf den Bildschirm passen, können Sie mit den Befehlen WEITER und VORHER die restlichen Möglichkeiten einsehen.

Beispiel: Beim Kauf von Ausrüstung selektieren Sie aus einer vertikalen Auflistung.

Horizontale Menüs zeigen an, was der aktive Charakter unternehmen, oder was mit ihm gemacht werden kann. In diesem Regelbuch werden Menüs mit sämtlichen möglichen Optionen erklärt, doch müssen im Spiel nicht immer sämtliche Optionen zugänglich sein.

BEISPIEL:
SCHATZ MENÜ
CHAR NIMM POOL TEIL MAGISCH ENDE
Die Optionen **NIMM** und **TEIL** werden nur erscheinen, wenn es einen Schatz gibt, der genommen werden kann. Die Option **MAGISCH** wird nur vorhanden sein, wenn es einen Schatz gibt UND der aktive Charakter den Magie-Entdecken-Zauber beherrscht.

Dieses Regelbuch enthält nur die generellen Spielmenüs. Spezielle Menüs erscheinen bei vielen Begegnungen und erhalten dann Optionen, die nur für diese Situation zutreffen.

4

SPIELBEGINN

Sie müssen entweder ein gespeichertes Spiel laden oder neue Charaktere erstellen und diese zu einem Team zusammenbinden. Dieses erste Menü wird nach dem Spielstart angezeigt:

NEUEN CHARAKTER ERSTELLEN
CHARAKTER AUFNEHMEN
SPIEL LADEN
MAUS/JOYSTICK (nur IBM)
ENDE -> DOS (nur IBM)

NEUEN CHARAKTER ERSTELLEN wird benutzt um neue Charaktere zu erschaffen. Detaillierte Informationen über Charaktere, Rassen, Klassen, etc. finden Sie im Journal in den Abschnitten über Charaktere und Teams. Dieser Befehl wird von den folgenden Menüs begleitet, mit denen Sie Ihren neuen Charakter definieren können.

• WÄHLE RASSE listet die sieben möglichen Rassen für Spielercharaktere auf.

• WÄHLE GESCHLECHT läßt Sie das Geschlecht Ihres Charakters wählen. Das Geschlecht beeinflußt die maximale Stärke des Charakters.

• WÄHLE KLASSE zeigt eine Liste der, basierend auf der Rasse, möglichen Berufe an.

• WÄHLE GOTTHEIT (nur Kleriker) läßt Sie die Gottheit auswählen, die Ihr Charakter anbeten soll. Jede Gottheit bietet Ihren klerikalen Anhängern spezielle Fähigkeiten und schränkt gleichzeitig die Gesinnung des Charakters ein. Lesen Sie hierzu den Abschnitt über Gottheiten im Journal.

• WÄHLE GESINNUNG zeigt eine Liste der möglichen Gesinnungen für die jeweilige Klasse Ihres Charakters an.

Der Computer erstellt einen zufallsmäßigen Fähigkeitenwert, sobald Sie Ihre Wahl getroffen haben. Sollten Sie mit diesem Wert nicht zufrieden sein, können Sie ihn erneut auswürfeln lassen. Bedenken Sie, daß Sie mit dem Befehl MODIFIZIERE CHARAKTER aus dem Team-/Hallen-Menü die Fähigkeitswerte, sowie die Schadenspunkte (SP) nicht mehr verändern können, sobald dieser Charakter das Abenteuer begonnen hat.

• NAME DES CHARAKTERS gibt Ihnen die Möglichkeit, einen bis zu 15 Buchstaben langen Namen einzugeben. Benutzen Sie bitte keine deutschen Sonderzeichen! Der Name des Charakters wird automatisch auf der Diskette/Festplatte abgespeichert. Die Eingabe des Namens kann, abhängig von Ihrem Computersystem, nach der Erstellung der Fähigkeitswerte oder nach der Auswahl des Kampf-Icons erfolgen.

• WÄHLE KAMPF-ICON erlaubt es Ihnen, die Abbildung zu wählen, mit der Ihre Charaktere im Kampfmodus dargestellt werden. Verändern Sie diese Abbildung solange, bis es die bevorzugte Waffe, Rüstung und Farben des Charakters anzeigt. Verschiedene Computer und Grafikkarten besitzen verschiedene Fähigkeiten; experimentieren Sie daher solange, bis Sie die beste Darstellung Ihrer Charaktere gefunden haben. Das Kampf-Icon kann während des Spiels mit dem Befehl AEND (für Ändern) im Rast-Menü verändert werden.

• ENDE bringt Sie aus jedem Menü der Charaktererstellung in das Team-/Hallen-Menü zurück.

CHARAKTER AUFNEHMEN erlaubt es Ihnen, dem Team einen individuellen Charakter von der Speicherdisk oder dem Festplattenunterverzeichnis hinzuzufügen. Wenn Sie einen neuen Charakter hinzufügen, müssen Sie angeben, aus welchem Spiel dieser geladen wird. Ein Team ist eine Gruppe von Charakteren, bestehend aus sechs Spielercharakteren (SCs), sowie bis zu zwei Nichtspielercharakteren (NSCs). Ein Team sollte eine gute Charaktermischung verschiedener Klassen besitzen. Mehr Informationen finden Sie im Journal unter "Aufbau eines erfolgreichen Teams."

VON WO - MENÜ

VON WO: DEATH CHAMPION ENDE

- DEATH nimmt einen Charakter auf, der innerhalb des Spiels DEATH KNIGHTS OF KRYNN erstellt wurde, oder hier zuletzt Abenteuer bestritt.
- CHAMPIONS fügt dem Team einen Charakter hinzu, der zuletzt in den CHAMPIONS OF KRYNN focht.
- ENDE beschließt die CHARAKTER AUFNEHMEN-Option.

LADE SPIEL erlaubt es Ihnen, ein vorher gespeichertes Spiel weiterzuführen. Spiele, die aus DEATH KNIGHTS OF KRYNN gespeichert wurden, können einfach geladen werden. Auf einigen Systemen ist es sogar möglich, abgespeicherte CHAMPIONS OF KRYNN - Spiele zu laden. Lesen hierüber mehr im Anhang dieses Regelbuches.
MAUS/JOYSTICK initialisiert für IBM- und kompatible Systeme den Einsatz von Maus und/oder Joystick.

ENDE -> DOS beendet auf IBM und kompatiblen Systemen das Spiel und bringt Sie zur DOS-Ebene zurück.

CHARAKTER- UND TEAM-MODIFIZIERUNG

Das Team-/Hallen-Menü zeigt die Charaktere, die sich momentan in Ihrem Team befinden und hält eine Liste von Befehlen für die Erstellung und Modifizierung des Teams bereit. Nicht alle der nachfolgend beschriebenen Optionen stehen jederzeit zur Verfügung.

NEUEN CHARAKTER ERSTELLEN
CHARAKTER VERSTOSSEN
CHARAKTER MODIFIZIEREN
TRAINING (nur in Hallen)
RITTER ORDENSWECHSEL
CHARAKTER ANSEHEN
CHARAKTER AUFNEHMEN
CHARAKTER FEUERN
SPIEL LADEN
SPIEL SPEICHERN
ABENTEUER BEGINNEN
ENDE -> DOS (nur IBM)

VERSTOSSEN CHARAKTER eliminiert einen Charakter aus dem Team und löscht ihn von der Speicherdisk. Ein Charakter, der verstossen wurde, ist für alle Zeiten verschwunden.
MODIFIZIERE CHARAKTER ermöglicht Ihnen die Änderung der Fähigkeitswerte und Schadenspunkte (SP) eines Charakters. Hierdurch können Sie einen Charakter, der innerhalb der DEATH KNIGHTS OF KRYNN erstellt wurde, Ihrem Lieblings-AD&D-Charakter angleichen. Nachdem ein Charakter das Abenteuer begonnen hat, können

seine Werte nicht mehr verändert werden.
TRAINING (Nur aus dem Hallen-Menü) erhöht die Erfahrungsebene eines Charakters, sofern er sich genügend Erfahrungspunkte verdient hat. Pro Training können Charaktere nur eine Stufe aufsteigen. Lesen Sie auch die Abschnitte unter FÄHIGKEITSWERTE und WEITERE FÄHIGKEITEN im Journal. Das Training nimmt keine zusätzliche Spielzeit in Anspruch und ist kostenlos. Wenn Magier aufsteigen, können diese ihrem Zauberbuch neue Sprüche hinzufügen.
RITTER ORDENSWECHSEL (Nur aus dem Hallen-Menü) erlaubt es einem Ritter mit genügend Erfahrung und Fähigkeiten, um die Aufnahme in den nächsthöheren Orden zu bitten. Lesen Sie hierzu bitte auch den Abschnitt über SOLAMNISCHE RITTER im Journal.
CHARAKTER ANSEHEN zeigt den Charakterbildschirm des aktiven Charakters. Weitere Informationen finden Sie im Abschnitt ANSEHEN VON CHARAKTEREN.
FEUERN CHARAKTER entfernt einen Charakter aus Ihrem Team zurück auf die Speicherdisk oder das Unterverzeichnis Ihrer Festplatte.
SPEICHERE SPIEL speichert das laufende Spiel auf Ihre Speicherdisk oder Ihre Festplatte.
BEGINNE ABENTEUER startet das Spiel.

NICHTSPIELERCHARAKTERE (NSCs)

Während des Spieles wird Ihr Team auf Nichtspielercharaktere (NSCs) treffen. Sie können mit dem Team reden, es angreifen oder ihm sogar anbieten, ihm beizutreten. Es gibt zwei Arten von NSCs: solche, die dem Team anbieten, mit ihm zu ziehen, und solche, die nur Informationen geben oder kämpfen. Erstere werden mit wenigen Unterschieden wie Spielercharaktere behandelt. Der Computer führt die NSCs im Kampf, sie besitzen eine eigene Moral. Steht es schlecht um das Team, kann es vorkommen, daß NSCs das Weite suchen. Ist ein Ritter Mitglied Ihres Teams, kann seine Führungseigenschaft den NSC unter Ihre Kontrolle bringen. Lesen Sie hierzu auch den Anhang des Regelbuches. Gegenstände können an einige NSCs weitergegeben werden, doch können sie von NSCs, die bei Bewußtsein sind, nicht wieder genommen werden. Stirbt ein NSC oder wird er bewußtlos, können Sie seine Ausrüstung mit dem GIB-Befehl aus dem Ausrüstungs-Menü an sich nehmen. Nicht mehr als zwei NSCs können dem Team zur gleichen Zeit beitreten.

ANSEHEN VON CHARAKTEREN

Der CHAR-Befehl erstellt den Charakterbildschirm. Die MONDE VON KRYNN beeinflussen die magischen Kräfte sämtlicher Magier. Weitere Informationen hierüber finden Sie im Abschnitt MAGISCHE MONDE im Journal.
Charaktere häufen Besitz in Form von Stahlmünzen, Edelsteinen oder Schmuck im Laufe ihres Abenteuers an. Der Wert dieser Edelsteine und Schmuckstücke kann nur bestimmt werden, indem Sie sie in einem Laden anbieten und dadurch eine Schätzung der Stücke erhalten.
BELASTUNG ist das Gesamtgewicht, das der Charakter trägt.
KAMPFSCHRITTE zeigt an, wieviele Quadrate ein Charakter sich während eines Kampfsegmentes fortbewegen kann. Dieser Wert basiert auf der angelegten Rüstung, Stärke und der Belastung.

CHARAKTER-BILDSCHIRM

CHARAKTERSTATUS

OKAY bedeutet, daß der Charakter positive Schadenspunkte besitzt, sich normal bewegen und kämpfen kann.

BEWUSSTLOS heißt, der Charakter hat genau 0 Trefferpunkte. Er kann sich weder bewegen noch kämpfen, befindet sich jedoch nicht in Lebensgefahr.

TOT zeigt an, daß der Charakter gestorben ist. Charaktere, die keine Elfen sind, haben die Möglichkeit, mit Magie wiedererweckt zu werden. Die Chance für einen Charakter wiedererweckt zu werden wird durch seine Konstitution beeinflußt. Sehen Sie sich hierzu auch die KONSTITUTIONS-TABELLE im Journal an.

STIRBT (Nur im Kampf) bedeutet, daß der Charak-

ter zwischen -1 und -9 Schadenspunkte hat und verblutet. Setzen Sie den HILFE-Befehl eines anderen Charakters ein, daß sich dieser um den Verletzten kümmert, ihn verbindet und versorgt, bevor dieser stirbt.

STEIN zeigt an, daß der Charakter versteinert wurde. Er kann mit einem Stein-zu-Fleisch-Zauber, der in jedem Tempel verfügbar ist, wiederbelebt werden. Magier der Roten Robe können diesen Spruch auch erlernen, wenn sie ihre zehnte Erfahrungsebene erreicht haben.

GEFLOHEN (Nur im Kampf) heißt, daß der Charakter aus der Schlacht geflohen ist. Nach Beendigung der Kämpfe wird er wieder zum Team zurückkehren.

VERLOREN bedeutet, daß der Charakter getötet und seine Leiche verloren oder vernichtet wurde. Nichts kann diesen Charakter wieder zurück ins Leben holen.

Im Charakter-Menü sind mehrere Optionen vorhanden, mit denen ein Charakter inspiziert werden kann, jedoch sind nicht alle Optionen jederzeit verfügbar.

CHARAKTER-MENÜ

AUSR MAGIE GIB WEG KRANK HEIL ENDE

AUSR zeigt die vollständige Ausrüstung des Charakters. Gegenständen, denen ein JA vorsteht, sind angelegt und können sofort eingesetzt werden. Nicht alle Befehle des Ausrüstungs-Menüs stehen jederzeit zur Verfügung.

AUSRÜSTUNGS-MENÜ

ANLG NUTZ GIB WEG HALB ZUS VER ID ENDE

• ANLG (Anlegen) ändert den Status einer Waffe, Rüstung oder eines anderen Gegenstandes. Nur angelegte Gegenstände können während eines Kampfes eingesetzt werden. Pfeile werden automatisch in einen angenommenen Köcher gelegt und können jederzeit angelegt werden. Nach dem Anlegen erfordern einige Gegenstände beide Hände (Bogen, Bauernspieß, etc.), einige nur eine Hand (Langschwert, Zauberstab, etc.), andere benötigen keine freie Hand (Ringe, Rüstung, etc.). Auf einigen Systemen können Gegenstände nur während einer Rast oder im Kampf an- und abgelegt werden.

• NUTZ (Benutzen) aktiviert einen Gegenstand. Wenn Sie einen Gegenstand im Kampf benutzen und auf jemand/etwas gezielt werden kann, erscheint das Ziel-Menü. Für weitere Details lesen Sie bitte den Abschnitt KAMPF.

• GIB transferiert einen Gegenstand vom aktiven Charakter zu einem anderen. Wählen Sie den Gegenstand, dann den Charakter, der ihn erhalten soll. Nicht vergessen: ein NSC, der bei Bewußtsein ist, wird nichts abgeben.

• WEG entfernt endgültig einen Gegenstand des aktiven Charakters. Weggeworfene Gegenstände können nicht wiedergeholt werden.

• HALB halbiert ein Gegenstandsbündel in zwei kleine. HALB würde zum Beispiel ein Bündel von 42 Pfeilen in zwei Bündel von je 21 Pfeilen teilen. Dies kann sehr praktisch eingesetzt werden, um Gegenstände in der Gruppe zu verteilen.

• ZUS (Zusammen) vereinigt mehrere gleiche Gegenstände zu einem größeren Bündel von jedoch nie mehr als 255 Gegenständen. Viele Gegenstände, wie zum Beispiel Tränke können nicht zusammengefaßt werden.

• VER (Verkaufen) wird im Laden-Menü beschrieben.
• ID (Identifizieren) wird im Laden-Menü beschrieben.

MAGIE listet die Zaubersprüche auf, die ein Charakter gelernt hat.
GIB transferiert Geld, Edelsteine und Schmuck vom aktiven Charakter zu einem anderen. Selektieren Sie zuerst den Charakter, der etwas vom aktiven Charakter erhalten soll, danach was und wieviel davon.
WEG entfernt endgültig einen Gegenstand des aktiven Charakters. Weggeworfene Gegenstände können nicht wiedergeholt werden.
KRANK (Krankheit behandeln; Nur Paladine) ist eine Fähigkeit von Paladinen, die mit dem klerikalen Zauber Krankheit-Heilen identisch ist. Ein Paladin der Stufe 1-5 kann einmal pro Woche Krankheiten heilen, zweimal in den Stufen 6-10 und dreimal in den Stufen 11-14. Diese Option wird nur angezeigt, falls der Paladin ein Krankheit-Heilen verfügbar hat.
HEIL (Nur Paladine) ist eine Fähigkeit von Paladinen zwei Trefferpunkte (pro Ebene) pro Tag wiederherzustellen. Selektieren Sie den Befehl HEIL, dann den Charakter, der geheilt werden soll. Diese Option wird nur angezeigt, wenn der Paladin noch heilen kann.

DAS ABENTEUER

Nachdem Sie Ihr Team aufgestellt und die Hintergrundgeschichte im Abenteurer-Journal gelesen haben, wird es endlich Zeit, das Abenteuer zu suchen, um zu Ruhm und Ehre zu gelangen. Ihr Team wird in furchtbare Kämpfe verstrickt werden und atemberaubende Schätze finden. Manchmal müssen Sie rasten, um Wunden heilen zu lassen, Zaubersprüche zu lernen und Kraft für die vor Ihnen liegenden Ereignisse zu tanken.

BILDSCHIRMAUFBAU UND -DARSTELLUNG

DEATH KNIGHTS OF KRYNN verwendet vier verschiedene Darstellungsweisen:
3D, UMFELD, ÜBERLAND, KAMPF.
Rechts neben dem Fenster, das Ihren Blick in das Spielgeschehen zeigt, werden bei der 3D- und Umfeld-Darstellung die Karten-Koordinaten, die Blickrichtung (N, S, O, W), die Tageszeit und die Beschäftigung Ihres Teams (Suchen, Rasten, etc.) angezeigt.
3D erscheint in Städten und im Untergrund. In dieser 3D-Sicht sehen Sie das Umfeld Ihres Teams aus dem Blickwinkel des ersten Charakters Ihres Teams. Mittels der Richtungskontrollen lassen Sie Ihr Team sich um sich selbst drehen oder in diverse Richtungen laufen. Die Richtungskontrollen für Ihr Computersystem entnehmen Sie dem Anhang dieses Regelbuches.
UMFELD zeigt Ihnen Ihr Team aus der Vogelperspektive, die die 3D-Sicht ablöst. Wählen Sie BLICK aus dem Abenteuer-Menü. Diese Darstellung ist nicht in allen Gebieten möglich. In dieser Sichtweise zeigt ein Cursor die Position Ihres

Teams an.
Auf einigen Computersystemen ist dieser Cursor ein Pfeil, der die Blickrichtung Ihres Teams verdeutlicht und Fortbewegung wie in der 3D-Sicht ermöglicht. Andere Systeme erlauben in dieser Sicht keine Fortbewegung.
ÜBERLAND zeigt eine Karte des Gebietes, in dem das Spiel stattfindet, während sich Ihr Team über Land bewegt. Ein Cursor, der mit den Richtungskontrollen bewegt werden kann, zeigt die Positions Ihres Teams an. Die im Journal abgebildete Karte zeigt das Spielgebiet, wobei einige wichtige Punkte schon identifiziert sind.
KAMPF Diese Sicht erscheint automatisch, sobald das Team in eine Schlacht verwickelt wird. Der Kampfbildschirm gibt einen detaillierten Blick auf das Umfeld, in dem sich das Team befindet, sobald die Begegnung beginnt.

ABENTEUER-OPTIONEN

Sämtliche Abenteuer-Optionen werden in horizontalen Menüs dargestellt. Das Haupt-Abenteuer-Menü bietet Zugang zu den normalen Optionen.

ABENTEUER-MENÜ

GEHE BLICK MAGIE CHAR RAST SUCH UNTERS

GEHE versetzt Sie in einen Modus, in dem Sie Ihr Team mit den Richtungskontrollen fortbewegen und um sich selbst drehen lassen können. Normalerweise dauert ein Schritt vorwärts eine Minute Spielzeit. Wurde SUCH aktiviert, dauert jede Bewegung zehn Minuten. Lesen Sie bitte auch im Anhang dieses Regelbuches mehr über SYSTEM-SPEZIFISCHE FORTBEWEGUNG.
BLICK schaltet zwischen der Umfeld- und 3D-Sicht um. In vielen Gebieten ist dieser Befehl nicht vorhanden.
MAGIE zeigt das Magie-Menü, falls der aktive Charakter ein Magiekundiger ist. Lesen Sie den Magie-Abschnitt für weiterführende Informationen. Einige Zaubersprüche haben nur im Kampf eine Wirkung.
CHAR zeigt den Charakter-Bildschirm und das Char-Menü.
RAST zeigt das Rast-Menü. Lesen Sie mehr hierüber im nachstehenden Abschnitt RASTEN.
SUCH läßt das Team langsam vorangehen und die Umgebung nach Geheimtüren, Fallen, etc. absuchen.
UNTERS (Untersuchen) wird eingesetzt, um ein einzelnes Quadrat ausführlich zu erforschen, was zehn Minuten Spielzeit dauert.

RASTEN

Das Rasten-Menü beinhaltet Optionen wie das Speichern des Spiels, Rast zur Heilung und dem Lernen von Zaubersprüchen, sowie dem Ändern von Einstellungen, wie der Änderung der Spielgeschwindigkeit oder der Aufstellung des Teams.

RASTEN-MENÜ

SPEICH CHAR MAGIE RAST AEND HEIL ENDE

SPEICH sichert die Charaktere und das laufende Spiel auf der Speicherdisk oder der Festplatte. Speichern Sie möglichst oft ab - besonders nachdem Sie sehr haarige Begegnungen hinter sich gebracht haben. Es kann auch eine gute Idee sein, mehr als eine Speicherdisk zu besitzen. Lesen hierzu auch den Anhang des Regelbuches.
CHAR zeigt den Charakterbildschirm des aktiven

Charakters an.
MAGIE ist ein sehr wichtiger Aspekt bei DEATH KNIGHTS OF KRYNN und wird unter einem eigenen nachstehenden Abschnitt besprochen.
RAST erlaubt es Charakteren Zaubersprüche zu lernen und auf natürliche Weise Heilung zu erlangen. Charaktere halten ihren normalen Schlaf, ohne extra dafür rasten zu müssen. Magiekundige können verbrauchten Zauber automatisch wiedererlernen, indem Sie einfach RAST wählen. Um neue Sprüche zum Lernen auszusuchen oder eine Erstauswahl zu treffen, verwenden Sie die Option MAGIE, danach RAST. Werden Sprüche gelernt, wird die benötigte Rastzeit durch die Anzahl und den Grad der zu erlernenden Zaubersprüche errechnet. Für 24 Stunden ununterbrochene Rast im Camp kann jeder verwundete Charakter einen Trefferpunkt wiederherstellen. Die Rast kann jedoch durch Begegnungen unterbrochen werden. Suchen Sie, wenn möglich, zu einer langen Rast einen sicheren Platz während des Spieles auf.

RAST-MENÜ

RAST TAGE STD MIN PLUS WENIGER ENDE
• RAST beginnt hier den eigentlichen Prozeß des Ausruhens. Falls keine Störung eintritt, wird das Team für die eingestellte Zeit Ruhe schöpfen.
• TAGE, STD, MIN wählen die Zeiteinheiten, die durch die Optionen PLUS und WENIGER verändert werden können. Diese Option ist nicht auf allen Systemen verfügbar.
• PLUS, WENIGER erhöht oder vermindert die Zeit, die das Team vorhat, sich auszuruhen. Eine Verkürzung der Zeitspanne kann zur Folge haben, daß Magiekundige nicht alle ihre Sprüche lernen können.

AEND (Ändern) wird dazu verwendet, die Charaktere eines Teams, sowie die Parameter des Spiels zu modifizieren.

ÄNDERN-MENÜ

FOLGE VERL. TEMPO ICON LEVEL ENDE
• FOLGE ändert die Marschordnung Ihres Teams und die Reihenfolge, in der sie auf dem Bildschirm aufgelistet sind. Charaktere an der Spitze der Liste stehen im Kampf in der Frontlinie.
• VERL (Verlassen) entfernt einen Charakter aus dem Team und löscht ihn von der Speicherdisk. Ein verlassener Charakter ist für immer verloren und kann nicht zurückgeholt werden.
• TEMPO kontrolliert die Schnelligkeit, mit der Mitteilungen auf dem Bildschirm dargestellt werden. Werden Ihnen die Spielmitteilungen zu langsam angezeigt, wählen Sie die Option SCHNELLER, kommen Mitteilungen zu schnell, wählen Sie LANGSAMER.
• ICON wird gewählt, um die Darstellung des Kampf-Icons des Charakters neu einzustellen.
• LEVEL erlaubt Ihnen, die Kampfstärke des Spiels einzustellen. Nach der Auswahl von LEVEL erscheint das folgende Menü:

LEVEL-MENÜ

NOVIZE JUNKER VETERAN MEISTER CHAMPION
Das Spiel ist auf den Veteran-Level voreingestellt. Diese Schwierigkeitsstufe bezeichnen wir als ausgewogen. Um die Kämpfe für Sie einfacher zu gestalten, sollten Sie entweder NOVIZE (ganz ein-

fach) oder JUNKER wählen. Um die Kämpfe schwieriger zu machen, wählen Sie entweder MEISTER oder CHAMPION (ganz schwer).
Haben Sie sich dazu entschieden, das Spiel für Sie schwieriger zu gestalten, werden Sie durch die Vergabe von zusätzlichen Kampferfahrungspunkten belohnt. Wenn Sie das Spiel einfacher eingestellt haben, erhalten Sie nach überstandenen Kämpfen bestimmte Abzüge Ihrer verdienten Erfahrungspunkte.
Die Vergabe von niedrigeren Erfahrungspunkten verlangsamt die Rate, in der Ihre Charaktere in ihren Erfahrungsebenen steigen können. Durch dieses langsamere Ansteigen erhalten Sie weniger mächtige Charaktere, was es Ihnen auf Dauer sogar schwerer machen kann, als daß die Vorteile, die Sie durch den einfachen Level erhalten, es aufwiegen könnten.

HEIL wird eingesetzt, um mehrere verwundete Charaktere mit einem einfachen Befehl zu heilen. Sämtliche Charaktere mit Heilungssprüchen werden davon soviele sie können lernen und diese über das Team sprechen. Lege Sie nach dem - Befehl eine erneute Rast ein, damit Ihre Magiekundigen ihre Zaubersprüche wiedererlernen können. HEIL kann keine Schadenspunkte an erkrankten Charakteren wiederherstellen; hierfür müsste erst ein Krankheit-Heilen-Spruch ausgelöst werden.

MAGIE
Um die Optionen des Magie-Menüs zu erhalten, muß der aktive Charakter Magiekundiger sein. Solche erhalten eine Liste ihrer gelernten Sprüche durch die Spruch-Option des Magie-Menüs oder die Option MAGIE des Charakter-Menüs. Eine Auflistung der Zauber auf Schriftrollen zeigt die Notier-Option des Magie-Menüs.

MAGIE-MENÜ
SPRUCH LERN NOTIER ZAUBER RAST ENDE
SPRUCH zeigt das Sprüche-Menü, d. h. eine Liste der gelernten Sprüche an. Wählen Sie zuerst den auszuführenden Zauber, dann das Ziel des Spruches. Sobald ein Zauber ausgeführt wurde, verschwindet er aus dem Gedächtnis, bis er wiedererlernt wird. Einige Zauber wirken während eines Kampfes, andere nur, während gerastet wird.
LERN zeigt das Lernen-Menü an, das Zauberbuch des Charakters und wieviele Sprüche welcher Grade der Magiekundige lernen kann. Sobald alle Charaktere die Sprüche ausgewählt haben, die sie lernen möchten, wählen Sie RAST, um das wirkliche Erlernen einzuleiten. Denken Sie daran: Magiekundige können Sprüche automatisch wiedererlernen, indem Sie einfach RAST im Rasten-Menü wählen.
Weiterhin sollte nicht unerwähnt bleiben, daß Magiekundige den gleichen Zauber mehrfach erlernen können.

ERINNERN-MENÜ
LERNEN WEITER VORHER ZURUECK
• LERNEN selektiert einen Zauber der gelernt werden soll. Ein Zauber ist jedoch solange nicht wirklich gelernt, bis der jeweilige Charakter nicht lange genug geruht hat, um sich diesen Spruch wirklich einzuprägen. Der Computer bittet Sie nach Ihrer Auswahl diese zu bestätigen.

• WEITER / VORHER blättern durch die zur Verfügung stehenden Zaubersprüche, falls diese nicht auf einer Seite Platz finden.

NOTIER stellt das Schriftrollen-Menü und eine Liste aller Zauber dar, die auf magischen Schriftrollen verfügbar sind. Bevor Zaubersprüche niedergeschrieben werden können, müssen sie in einem Laden oder Tempel identifiziert werden, oder der Magier muß einen Magie-Lesen-Zauber auf sie sprechen. Selektieren Sie die Sprüche, die in das Zauberbuch des Magiers niedergeschrieben werden sollen. Nachdem sämtliche Charaktere die niederzuschreibenden Sprüche markiert haben, wählen Sie RAST, um den eigentlichen Vorgang des Abschreibens zu beginnen. Das Abschreiben eines Spruches dauert genauso lange, wie das Lernen. Magier können keinen Zauber niederschreiben, wenn dieser einem höheren Grad angehört, als die, die er lernen kann.

SCHRIFTROLLEN-MENÜ

NIEDERSCHREIBEN WEITER VORHER ENDE

• NIEDERSCHREIBEN selektiert einen Zauberspruch, der von einer Schriftrolle in das Zauberbuch eines Magiers niedergeschrieben werden soll.

• WEITER / VORHER blättern durch die zur Verfügung stehenden Zaubersprüche, falls diese nicht auf einer Seite Platz finden.

LISTE zeigt sämtliche Zauber an, die derzeit das Team beeinflußen. Dies beinhaltet Zauber wie Segen oder Unsichtbarkeit, sowie Effekte wie Krankheit. LISTE ist ein wichtiger Befehl, da erkrankte Charaktere keine Schadenspunkte regenerieren können, bevor nicht ein Krankheit-Heilen-Zauber auf sie gesprochen wurde.

RAST zeigt das zuvor im Abschnit RASTEN besprochene Rasten-Menü an. Denken Sie daran: Die Sprüche eines Charakters können nicht gelernt werden, bevor er nicht die dazu erforderliche Zeit gerastet hat.

ZAUBERSPRÜCHE werden durch ihren Typ (klerikal, magisch oder druidisch) definiert, wann sie wirken (Kampf, Rast oder beides) und ihre Parameter (Entfernung, Dauer und Ziel), sowie ihren eigentlichen Effekt. Die Auflistung der Zauberparameter aller verfügbaren Sprüche finden Sie im Journal. Denken Sie daran, daß, wenn Sie Zauber aus dem Rasten- oder Abenteuer-Menü (z. B. Fallen Finden) aufrufen, eine Runde einer Minute Spielzeit (eine normale Fortbewegung) und eine Runde zehn Minuten Spielzeit (zehn normale Fortbewegungen) entspricht. Weitere Informationen über Magie und die Effekte von Zaubersprüchen finden Sie im Journal.

14

ZIVILISATION

Die Zivilisation bietet dem Abenteurer viele wertvolle Dienste und Waren. Läden verkaufen Gegenstände, die das Team zum Überleben braucht. Tempel bieten Heilungszauber an. Banken verwalten Ihr Geld und (auf manchen Systemen) sogar Ihre Wertsachen. Läden verschiedener Güte verkaufen Waren wie Rüstung, Waffen oder magische Gegenstände. Sämtliche Geschäfte benutzen das folgende Menü für ihre Transaktionen.

LADEN-MENÜ

KAUF CHAR NIMM POOL TEIL ANGEBOT ENDE

KAUF listet alle im Laden angebotenen Waren auf. Wählen Sie den Gegenstand, den der aktive Charakter kaufen möchte.

CHAR zeigt den Charakterbildschirm mit den VER- (Verkaufen) und ID- (Identifizieren) Optionen im AUSR-Befehl an.

• VER läßt den Ladenbesitzer für den selektierten Gegenstand ein Angebot machen. Verkaufte Gegenstände können nicht wiedergeholt werden.

• ID wird dazu verwendet, Gegenstände zu identifizieren. Für diese Dienstleistung werden 100 Stahlmünzen verlangt.

NIMM wird eingesetzt, um Stahlmünzen, Edelsteine oder Schmuck aus dem Pool des Teams zu nehmen. Wählen Sie, was und wieviel der Charakter nehmen möchte.

POOL läßt alle Teammitglieder ihr Geld und ihre Wertsachen zu einem großen Haufen zusammenzulegen, von dem jedes Mitglied seine Einkäufe bezahlen kann. Benutzen Sie die Befehle NIMM oder TEIL, um die Reste des Pool wieder aufzunehmen. Edelsteine und Schmuck müssen zuerst verkauft werden, um damit Waren zu bezahlen.

TEIL verteilt den gesamten Pool zu gleichen Teilen auf sämtliche Mitglieder des Teams.

ANGEBOT ist in Läden und Tempeln verfügbar, um den Gegenwert von Edelsteinen oder Schmucksachen abzuschätzen. Wählen Sie einen Edelstein oder ein Schmuckstück aus, woraufhin das Stück geschätzt und Ihnen ein Angebot dafür gemacht wird. Akzeptieren Sie das Angebot, ist das Teil verkauft. Lehnen Sie das Angebot ab, wird das Stück Bestandteil der Ausrüstungsliste des Charakters. Wenn Sie jedoch warten wollen, um das Stück später verkaufen zu wollen, werden Sie nur noch den halben Preis dafür erhalten.

Tempel bieten Heilungszauber und andere klerikale Dienste an. Die Befehle des Tempel-Menüs sind die gleichen, wie die des Laden-Menüs, nur daß hier der HEIL-Befehl den KAUF-Befehl ersetzt.

TEMPEL-MENÜ

HEIL CHAR NIMM POOL TEIL ANGEBOT ENDE

HEIL zeigt eine Auflistung der Heilungszauber dieses Tempels an. Selektieren Sie den Charakter, auf den der Zauber gesprochen werden soll, dann auf den erforderlichen Zauber selbst. Die Dienste der Tempel sind kostenlos.

GARGATH AUSSENPOSTEN BANK ist ein Ort, an dem die Charaktere ihr Geld und (auf manchen Systemen) Wertsachen deponieren können.

BANK-MENÜ

Lesen Sie hierzu den Anhang des Regelbuches.

15

BEGEGNUNGEN

Sobald das Team auf ein Monster oder einen NSC trifft, findet eine Begegnung statt. Greift das Team unverzüglich an, kann es einen Bonus auf seine Kampfinitiative erhalten. Wird das Team selbst von Feinden überrascht und greifen diese sofort an, können diese einen Bonus auf ihre Initiative erhalten. Erfolgt kein Überaschungsangriff des Feindes, kann das Team seine Reaktion aus dem Begegnungs-Menü wählen. Begegnungs-Menüs können variieren und enthalten Optionen für jegliche Situation.

BEISPIEL BEGEGNUNGS-MENÜ

ANGRIFF WARTEN FLIEHEN REDEN

In diesem Menü haben Sie die Möglichkeit für einen sofortigen Kampf, abzuwarten, was passiert, wegzulaufen oder den Versuch, ein Gespräch anzufangen.

KAMPF

Während eines Kampfes wählt der Computer den aktiven Charakter. Charaktere mit hoher Gewandheit schlagen vor Charakteren mit niedriger Gewandheit los. Ein Charakter kann seine Aktionen mit dem ABWARTEN-Befehl verschieben. Weitere Informationen über den Kampf finden Sie im Journal.

Der aktive Charakter ist am Anfang eines Kampfsegmentes in der Mitte des Kampfbildschirms zu sehen. Der Name des aktiven Charakters, seine Schadenspunkte (SP), Rüstungsklasse (RK) und angelegten Waffen werden angezeigt. Das Kampf-Menü listet die Optionen für den Charakter auf. Die folgenden Menüs können von System zu System variieren, doch sind die Funktionen die gleichen.

KAMPF-MENÜ

GEHE ZIEL NUTZE MAGIE UNTOT WACHE KONT ABWARTEN HILFE SCHREI TEMPO ENDE

GEHE erlaubt es dem Charakter, sich fortzubewegen. Ein Angriff wird ausgelöst, indem sich der Charakter auf ein besetztes Quadrat bewegt. Bewegt sich der Charakter von einem angrenzenden Feind weg, erhält dieser einen freien Schlag auf den Rücken des Charakters.

ZIEL richtet Waffen oder Zaubersprüche auf ein Ziel aus. Beim Zielen mit einer Fernwaffe wird auf einigen Systemen die Entfernung zum Ziel über der Menüzeile angezeigt. Bewegt sich ein Charakter an einen Feind heran, doch fehlt ihm der letzte Schritt, sich auf dessen Quadrat zu bewegen, kann der ZIEL-Befehl dazu benutzt werden, mit einer Handwaffe (Schwert, Streitkolben, etc.) anzugreifen. Der ZIEL-Befehl läßt sich auch gut dazu einsetzen, die Kondition des Teams und der Feinde zu überwachen. Wird der Ziel-Cursor auf einen Charakter oder Feind bewegt, werden Informationen über diese Person auf der rechten Seite des Bildschirms angezeigt.

ZIEL-MENÜ

WEITER VORHER CURSOR ZIELE MITTE ENDE

• WEITER kann dazu eingesetzt werden, sämtliche möglichen Ziele anzuzeigen, beginnend mit dem nahesten Ziel, dann dem nächsten, u.s.w..

WEITER und VORHER springen nur auf Ziele, die der Charakter sehen kann.

• VORHER ist das Gegenteil des WEITER-Befehls. Benutzen Sie diesen Befehl, um sich sämtliche möglichen Ziele anzusehen, beginnend mit dem am weitesten entfernten bis zurück zum Charakter. Dieser Befehl wird oft für Geschosse oder magische Angriffe eingesetzt.

• CURSOR erlaubt es dem Spieler, sein Ziel auf jedem beliebigen Quadrat der Karte zu suchen. Nur Ziele im Sichtbereich des Charakters können unter Beschuß genommen werden.

• ZIELE feuert ein Geschoß oder einen Zauber auf das Cursor-Quadrat. Mit diesem Befehl kann auch ein Feind in einem angrenzenden Quadrat mit einer Handwaffe (Schwert, Streitkolben, etc.) angegriffen werden. Diese Option wird nicht angezeigt, wenn sich das Ziel außer Reich- oder Sichtweite befindet, unsichtbar oder unter dem Effekt eines Flimmern-Zaubers steht.

• MITTE zentriert den Bildschirm um den Cursor. Dies ist sehr hilfreich bei der manuellen Zielsuche mit CURSOR. Diese Option ist nicht auf allen Systemen verfügbar.

NUTZE erlaubt es einem Charakter, einen Gegenstand anzulegen, ohne erst vorher den Charakterbildschirm und das Ausrüstungsmenü aufzurufen. Gegenstände, wie Schriftrollen oder Zauberstäbe können danach mit dem Ziel-Menü auf ein Ziel gerichtet werden.

MAGIE ist nur Magiekundigen mit verfügbaren Zaubern zugängig. Der Magiekundige selektiert aus der Liste seiner verfügbaren Sprüche und zielt dann über das Ziel-Menü. Wurde der Charakter getroffen, kann seine Konzentration unterbrochen werden und somit das Erscheinen der Magie-Option verhindern.

UNTOT bedeutet die klerikale Fähigkeit Untote abzuwenden oder gar zu töten. Sehr mächtige Untote sind gegen diese Fähigkeit resistent und sie hat auch keinen Effekt auf andere, lebende Monster. In einigen Gegenden kann die Macht des Bösen so stark sein, daß das Abwenden von Untoten sehr schwierig werden kann.

WACHE läßt den Charakter als Schutz zurück, der dann automatisch den ersten Feind angreift, der sich in ein angrenzendes Quadrat bewegt. WACHE ist nur als Option vorhanden, wenn der Charakter mit einer Handwaffe bewaffnet ist.

KONT übergibt die Kontrolle über diesen Charakter an den Computer. Durch das Drücken der Leertaste erhalten Sie die Kontrolle über diesen Charakter wieder zurück. Unter Computerkontrolle wird ein Charakter mit einer Fernwaffe eher zurückbleiben und den Feind aus der Entfernung angreifen. Hat der Charakter keine Fernwaffe bereit, wird er eine Handwaffe anlegen und losschlagen. Magier, die keiner anderen Klasse angehören, werden mit Fernwaffen schiessen und, falls angeschaltet (siehe hierzu den Anhang), zaubern. Sie werden sich niemals in einen Kampf Mann-zu-Mann einlassen, selbst wenn sie keine Fernangriffe mehr starten können.

Die Charaktere bleiben für alle folgenden Kämpfe unter Computerkontrolle, bis durch Drücken der Leertaste die manuelle Kontrolle wiedererlangt wird. Sobald ein magiekundiger Charakter auf KONT geschaltet wurde, können Sie seine Möglichkeit zu zaubern an- und abschalten. Lesen Sie

hierzu den Anhang dieses Regelbuches.
ABWARTEN überläßt den anderen Charakteren und Monstern den Vortritt zu handeln.
HILFE erscheint erst, wenn ein Charakter verblutet. Benutzen Sie diese Option, dem Charakter erste Hilfe zu leisten und ihn vor dem Tod zu schützen.
SCHREI (Nur für Kender) läßt einen aktiven Kender-Charakter seine Gegner anbrüllen. Ist diese Beleidigungstaktik erfolgreich, reagieren sämtliche Gegner aufgebracht, erhalten einen Punkteabzug beim Kampf und versuchen, soviele Angriffe wie möglich allein auf den brüllenden Charakter zu richten. CHAR zeigt den Charakterbildschirm für den aktiven Charakter an. Der NUTZ-Befehl erscheint im AUSR-Menü, mit dem magische Gegenstände, wie Zauberstäbe, im Kampf benutzt werden können.
TEMPO ändert die Spielgeschwindigkeit, wie unter dem AEND-Befehl im Rasten-Menü beschrieben.
ENDE beendet den Zug eines Charakters.

NACH DEM KAMPF

Nach dem Kampf erhalten Sie eine Anzeige, wie viele Erfahrungspunkte jeder Charakter erhalten hat. Hiernach wird das Schatz-Menü dargestellt, falls der Feind Schätze bei sich hatte. Die meisten Befehle des Schatz-Menüs entsprechen denen des Laden-Menüs.

SCHATZ-MENÜ

CHAR NIMM POOL TEIL MAGISCH ENDE
CHAR zeigt den Charakterbildschirm und das CHAR-Menü an.
NIMM erlaubt es dem aktiven Charakter, Teile des Schatzes, den der Feind zurückließ, an sich zu nehmen. Diese Option erscheint nur, wenn der Feind einen Schatz zurückließ oder vorher die Option POOL ausgeführt wurde. Bedenken Sie: Ein Charakter, der eine große Anzahl Stahlmünzen und schwere Ausrüstung mit sich herumschleppt, kann dadurch im Kampf benachteiligt sein.

NIMM-MENÜ

SACHEN WERTE ENDE
• SACHEN listet die Ausrüstungsgegenstände des Schatzes auf. Sollten gelegentlich von Monstern im vorausgegangenen Kampf eingesetzte Rüstungen oder Waffen nicht in der Liste erscheinen, waren sie von minderer Qualität und es nicht wert, mitgenommen zu werden.
• WERTE gibt die Anzahl der verschiedenen Stücke des Schatzes an. Wählen Sie die Art der Wertsachen, dann die Anzahl aus, die der aktive Charakter an sich nehmen soll.

POOL läßt alle Teammitglieder ihre Stahlmünzen, Edelsteine und Schmuck in "einen großen Topf" werfen. Benutzen Sie die Befehle NIMM oder TEIL, um den POOL wieder aufzunehmen.
MAGISCH läßt den aktiven Charakter einen Magie-Entdecken-Zauber auf die Beute werfen. Magische Gegenstände, die sich im Schatz befinden werden mit einem "+" oder "*" gekennzeichnet. Diese Option erscheint nur, wenn der aktive Charakter einen Magie-Entdecken-Zauber zur Verfügung hat.
ENDE läßt das Team das Schlachtfeld verlassen. Sollten noch Teile des Schatzes oder gar des Pools liegengeblieben sein, erhalten Sie die Möglichkeit zurückzukehren, um die Reste aufzulesen.

18

ANHANG

IBM und kompatible

Systemanforderungen: Es werden mindestens 640K Systemspeicher benötigt. Im Tandy-Grafik-Modus wird die Maus nicht unterstützt. Sollte das Programm trotz vorhandenem 640K Systemspeicher nicht starten, wird dies an speicherresistenten Programmen liegen. Schalten Sie diese gegebenenfalls ab. Sie müssen über eine Farb-Grafik-Karte, einen Farbmonitor und entweder über zwei Diskettenlaufwerke oder über ein Diskettenlaufwerk und eine Festplatte verfügen. Um das Programm auf einer Festplatte zu installieren, benötigen Sie mindestens 1,5 MB freien Speicherplatz. Der Parameter FILES in Ihrem CONFIG.SYS-File muß auf einen Wert von 20 oder höher eingestellt sein.

Schnellstart: Verwenden Sie das vorgenerierte Team, das als Spielstand A abgespeichert wurde. Diese Charaktere befinden sich ganz zu Anfang des Spiels, doch haben sie bereits Rüstung und Waffen angelegt. Installieren Sie das Spiel, wie u. g. beschrieben. Geben Sie START ein, um das Spiel zu beginnen. Wählen Sie LADE SPIEL im Team-/Hallen-Menü. Wenn Sie von Diskette spielen, werden Sie dazu aufgefordert, die Spielstanddisk einzulegen. Spielen Sie von Festplatte, erscheint der Spielstand, nachdem Sie DEATH gewählt haben. Wählen Sie Spielstand A. Wählen Sie BEGINNE ABENTEUER. Beantworten Sie die Sicherheitsabfrage.

Installation: Die Disketten, die der Packung beiliegen, müssen vor dem Spiel entweder auf Festplatte oder auf vorformatierte Disketten installiert werden. Die Anzahl der benötigten Disketten entnehmen Sie bitte der folgenden Tabelle:

Zur Installation benötigte Disketten

von	auf	5 25″	3 5″
5 25″	Festp.	0	0
3 5″	Festp.	0	0
5 25″	5 25″	5(6)	0
3 5″	3 5″	0	3(4)
5 25″	3 5″	1	3(4)
3 5″	5 25″	5(6)	2(3)

Die Werte in Klammern gelten, wenn Sie die Diskette mit den bereits abgespeicherten Spielständen übernehmen möchten. Um eigene Spielstände abzuspeichern benötigen Sie, wenn Sie nicht von Festplatte spielen, eine formatierte Leerdiskette.

1. Legen Sie für die Installation DISK 1 in ein Laufwerk.
2. Geben Sie INSTALL, gefolgt von der RETURN/ENTER-Taste ein.
3. Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm.
4. Achten Sie darauf, daß alle Disketten, außer Disk 1 schreibgeschützt sind, bevor Sie das Spiel starten.

Spielstart von Festplatte

1. Booten Sie Ihr System mit DOS 2.1 oder höher.
2. Wechseln Sie in das Unterverzeichnis des

Spiels. Beispiel: Um in das Standardverzeichnis zu wechseln, geben Sie CD DKK ein und drücken RETURN/ENTER.
3. Tippen Sie START und drücken RETURN/ENTER.

Spielstart von Disketten

1. Booten Sie Ihr System mit DOS 2.1 oder höher.
2. Legen Sie DISK 1 (die durch INSTALL erstellt wurde) in Ihr aktives Laufwerk.
3. Tippen Sie START und drücken RETURN/ENTER.

Achtung! Sie müssen immer Spieldisketten in beiden Laufwerken haben. Die einzige Ausnahme ist, wenn Sie einen Spielstand speichern.

Wenn Sie das Programm zum ersten Mal starten, müssen Sie vorher die Konfiguration Ihres Systems eingeben. Sie werden vom Programm aufgefordert, die Art der Sound- und Grafik-Karte, das Verzeichnis, in dem Ihre Spielstände abgespeichert werden sollen, anzugeben, und ob Sie mit Joystick, Tastatur oder Maus spielen möchten.
Grafik-Karte: Geben Sie die am Bildschirm angegebene Ziffer für Ihre Grafik-Karte ein. VGA-User sollten die EGA-Ziffer 2 eingeben.
Sound-Karte: Geben Sie die entsprechende Ziffer für Ihre Sound-Karte ein. Möchten Sie überhaupt keinen Sound hören, geben Sie eine 5 ein.
Art der Steuerung: Wenn Sie das Spiel mit Joystick oder Maus spielen möchten, geben Sie 1 oder 2 ein. Um über die Tastatur zu spielen, eine 3. Sie können die Steuerung auch über das erste Programm-Menü einstellen. Eingaben über die Tastatur können unabhängig von der Systemkonfiguration immer vorgenommen werden.
Verzeichnis zum Abspeichern der Spielstände für Death Knights of Krynn: Geben Sie hier den Namen des Verzeichnisses an, in das die Spielstände gespeichert werden sollen. Hier können Sie ebenfalls das Laufwerk wählen. Wenn Sie nur die ENTER/RETURN-Taste drücken, wird beim ersten abspeichern automatisch das Unterverzeichnis SAVE angelegt. Sollten Sie auf zwei Laufwerken von Diskette spielen, wird dieses Verzeichnis auf dem zweiten Laufwerk eingerichtet. Möchten Sie einmal die Einstellungen ändern (z. B. nach dem Einbau einer neuen Grafik-Karte), löschen Sie einfach die Datei DKK.CFG. Wenn Sie danach das Programm erneut starten, können Sie eine neue Konfiguration einstellen.
Verzeichnis zu Spielständen von Champions of Krynn: Wenn Sie hier nur ENTER/RETURN drücken, wird der Standardpfad \KRYNN\SAVE bei Festplatten, bzw. SAVE bei Floppy-Systemen angenommen. Diese Selektion ist nur von Bedeutung, falls Sie früher gespeicherte Spielstände von CHAMPIONS OF KRYNN laden möchten. Sollten Sie dafür einen anderen Speicherpfad gewählt haben, können Sie diesen hier nun einstellen.
Joystick-Steuerung: Die Joystick-Steuerung entspricht genau der des Zehnerblocks, die Sie nachstehend beschrieben finden.

IBM-Kampfbefehle Tastatur

ESC: entläßt Sie aus jedem Menü. Im Kampf nimmt ESC den letzten Zug zurück, jedoch keinen evtl. entstandenen Schaden.
ALT/Q: übergibt sämtliche Charaktere der Computer-Kontrolle (KONT).

<LEERTASTE>: entläßt sämtliche Charaktere aus der Computer-Kontrolle (KONT).
ALT/M: schaltet für magiekundige Charaktere den Einsatz von Magie unter Computer-Kontrolle (KONT) an und aus.
CTRL/S: Schaltet Sound an und aus (kann jederzeit benutzt werden).

AMIGA

Systemanforderungen: Dieses Programm läuft auf jedem AMIGA mit mindestens 1 MB RAM und einem Diskettenlaufwerk, sowie unter Workbench 1.2, 1.3 und 2.0. Sie können mit Maus oder Tastatur spielen; ein Joystick wird nicht unterstützt.

SOLLTEN SIE VON DISKETTE SPIELEN, MÜSSEN SIE ZUVOR BACKUP-KOPIEN ANFERTIGEN UND STETS NUR VON DIESEN KOPIEN SPIELEN.

Wie Sie BackUp-Kopien anfertigen, entnehmen Sie bitte Ihrem AMIGA-User-Manual. Denken Sie nur daran, bei den Namen der Kopien evtl. das vorstehende "Kopie von" zu entfernen.
Installation auf Festplatte: Sie benötigen mindestens 1,5 MB freien Speicherplatz auf der Festplatte, um das Programm installieren zu können. Legen Sie DISK 1 in ein Laufwerk und starten Sie das Programm HDInstall. Geben Sie den Namen des Verzeichnisses ein, in dem Sie das Programm installieren möchten.

STELLEN SIE SICHER, DASS DIE ORIGINAL-DISKETTEN ENTFERNT UND SÄMTLICHE FENSTER GESCHLOSSEN SIND, BEVOR SIE FORTFAHREN.

Übernehmen von Charakteren oder Spielständen von Champions of Krynn

Disk: Benennen Sie Ihre alte Champions-Spielstanddisk in COK um. Wenn Sie später einen Spielstand laden, beantworten Sie die Frage "Von wo?" mit 'Champions' und legen Ihre alte COK-Disk ein, sobald diese verlangt wird.
Festplatte: Sie finden das Icon AssignCOK im Spieleverzeichnis. Dieses müssen Sie in Ihr altes Champions-Verzeichnis herüberziehen und dann darauf doppelklicken, bevor Sie alte Champions-Charaktere oder -Spielstände laden können.

Um das Spiel zu starten, müssen Sie folgendes beachten

Diskettenlaufwerk (direkt): Legen Sie DISK 1 in das interne Laufwerk wenn das System nach der Workbench verlangt. (Besitzer eines AMIGA 1000 müssen vorher die KickStart-Diskette laden.)
Diskettenlaufwerk (workbench): Legen Sie DISK 1 ein und doppelklicken Sie auf das GAME-Icon.
Festplatte: Wenn Sie das Spiel gerade erst installiert haben, sollten Sie sicherstellen, daß Sie die Originaldisketten aus dem Laufwerk entfernt und sicher verwahrt haben. Öffnen Sie das Verzeichnis, in dem sich das Spiel befindet und doppelklicken Sie auf dem GAME-Icon. Es tritt eine Verzögerung von 5-10 Sekunden ein, wenn sich das Spiel intialisiert. Klicken Sie in dieser Zeit NICHT erneut auf das GAME-Icon, ansonsten werden Sie zwei Versionen gleichzeitig laufen haben.
CLI (SHELL): Wechseln Sie in das Verzeichnis in dem sich das Spiel befindet und geben Sie GAME ein.

Schnellstart: Wenn Sie sich für erste Gehversuche kein eigenes Team zusammenstellen möchten, finden Sie auf DISK 2 eine vorbereitete Gruppe. Spielen Sie von Floppy, müssen Sie DISK 2 einlegen, wenn Sie diesen ersten Spielstand laden möchten. Festplattenbenutzer finden ihn direkt in ihrem Save-Verzeichnis.

Tastaturbefehle: Die folgenden Tastaturkombinationen lösen spezielle Funktionen aus, die nicht im Journal beschrieben sind:

ESC: nimmt im Kampf den letzten Zug zurück, jedoch keinen evtl. entstandenen Schaden.

ALT/S: Schaltet Soundeffekte an und aus (kann jederzeit benutzt werden).

ALT/M: Schaltet für magiekundige Charaktere den Einsatz von Magie unter Computer-Kontrolle (KONT) aus.

ALT/Q: übergibt sämtliche Charaktere der Computer-Kontrolle (KONT).

<LEERTASTE>: entläßt sämtliche Charaktere aus der Computer-Kontrolle (KONT).

Alle Systeme

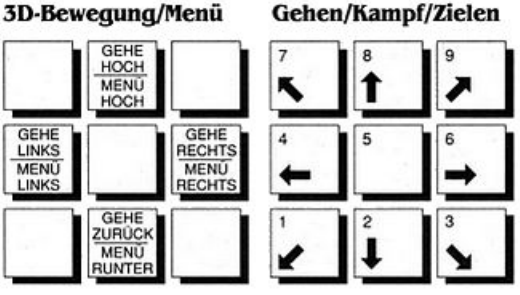
Kopierschutz: Zu Beginn des Spieles wird ein Wort aus dem Journal oder Regelbuch abgefragt. Zählen Sie die Zwischenüberschriften mit. Geben Sie das gefundene Wort ein und drücken Sie RETURN/ENTER.

Maussteuerung: Wenn Sie mit Hilfe der Maus Befehle eingeben möchten, genügt ein Doppelklick auf den jeweiligen Befehl. In einigen Menüs muß ein Befehl zuerst mit der Maus selektiert, danach auf SELEKT im unteren Teil des Bildschirms geklickt werden.

Tastatursteuerung: Wenn Sie Befehle über die Tastatur eingeben, reicht es, den hervorgehobenen Buchstaben des Befehls zu drücken. Sie können auch den Cursor mit Hilfe der Pfeiltasten auf den jeweiligen Befehl steuern und dann die ENTER/RETURN-Taste drücken.

Fortbewegung: Ihr Team wird sich während des Spiels entweder im 3D-, Kampf- oder Überland-Modus fortbewegen. Wählen Sie zum Fortbewegen zuerst den Befehl GEHE und geben Sie dann die Richtung an. (Das Zielen von Fernwaffen im Kampf ist dem Bewegen von Charakteren sehr ähnlich.)

Fortbewegen mit der Tastatur: Zum Gehen oder auch zum Zielen von Waffen benutzen Sie den Zehnerblock Ihrer Tastatur nach dem folgenden Schema:



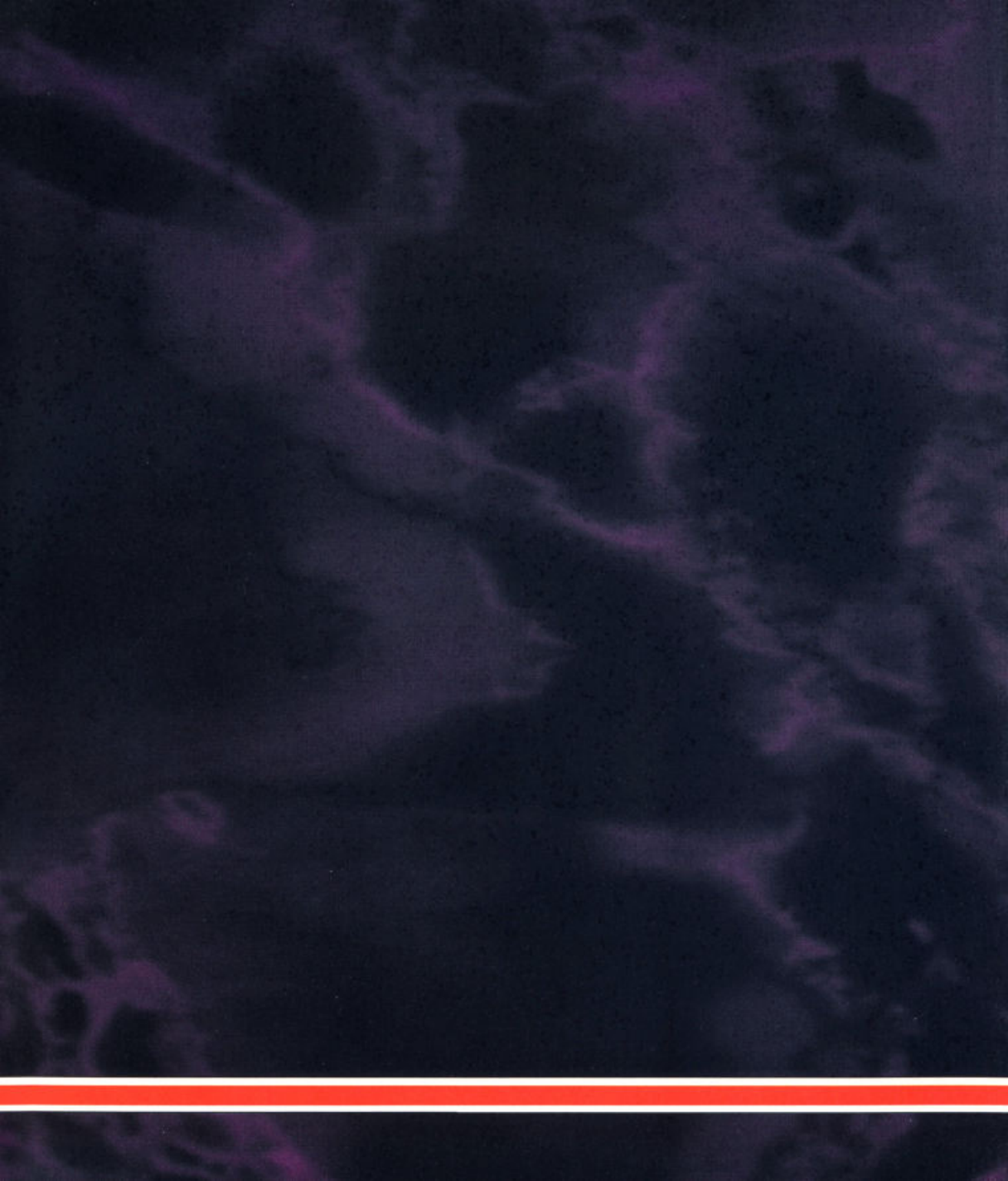
Fortbewegung mit der Maus: Um Ihre Charaktere im 3D-Modus zu bewegen, klicken Sie am Bildschirmrand in die entsprechende Richtung.

Wenn Sie mit der Maus im Kampf-Modus Ihre Charaktere fortbewegen wollen, klicken Sie ein Zielfeld an. Der Cursor bewegt sich dann automatisch auf das Feld, auf dem das Bild gleichzeitig auch zentriert wird. Befindet sich Ihr Ziel außer

halb des Bildschirms, dann klicken Sie zunächst auf ein Feld am Bildschirmrand und danach auf das gewünschte Zielfeld. Möchten Sie während eines Gefechtes die Position eines Ihrer Charaktere verändern, klicken Sie das Zielfeld an, nachdem Sie die GEHE-Option gewählt haben. Überland-Fortbewegungen mit der Maus sind identisch mit den Bewegungen im Kampf.

Wichtige Hinweise

Schwierigkeit: Sind Ihnen die Kämpfe zu leicht oder zu schwierig, sollten Sie den LEVEL-Befehl benutzen (siehe vorstehenden Abschnitt im Regelbuch).
Während des Kampfes sind die Namen der Feinde in Gelb dargestellt. Die Namen erscheinen auf der rechten Bildschirmhälfte, sobald sich der Cursor über einer Person befindet, die sich in Sichtweite des Charakters befindet. Ist sie außerhalb dieser Sichtweite, wird der Name nicht dargestellt.
Waffen: Jeder Charakter sollte mehr als einen Waffentypus mit sich tragen. Sollten Sie im Kampf "0 Schaden" verursachen, kann es daran liegen, daß der Feind gegen Ihre derzeitig eingesetzte Waffe immun ist, oder einige, wie z. B. Skelett-Krieger nur den halben Schaden bei Klingen einstecken müssen - benutzen Sie Streitkolben oder andere Schlagwerkzeuge gegen solche Typen.

Spieltips

Lassen Sie Ihre Charaktere im Kampf ausschwärmen. Auf diese Weise sind sie bei Angriffen, die bestimmte Gebiete treffen, wie Feuerbälle und Eisstürme, nicht so verletzlich, als würden Sie zusammenstehen.
Nehmen Sie sich vor magiekundigen Feinden in Acht und zielen Sie zuerst auf sie. Manchmal ist es am günstigsten, wenn Sie eine Feindesgruppe sofort mit einem Feuerball angreifen, um zu verhindern, daß deren Magiebenutzer Sie schon in der ersten Runde mit Zaubern angreifen. Halten Sie viele Magische Geschosse bereit, um feindlichen Magiern einen überzubraten, sobald diese zu zaubern beginnen.
Treffen Sie auf eine große Gruppe feindlicher Magiekundiger wird Ihre Initiative sehr wichtig. Werden Sie Ihre Zaubersprüche los, bevor es der Gegner tut, ansonsten werden Sie schnell überwältigt. Vergewissern Sie sich, daß alle Ihre Magiekundigen eine hohe Gewandheit besitzen, denn dann haben diese eine größere Chance, zuerst loszuschlagen.
Passen Sie auf Untote auf, denn diese können Ihnen Erfahrungsstufen abziehen. Wenn Sie Erfahrungsstufen verlieren, verlieren Sie auch Trefferpunkte und Magier können dadurch Ihre Zaubersprüche verlieren. Wurden Ihren Charakteren schon Stufen ausgelaugt, sollten Sie schnellstens einen Genesungs-Zauber (Priester, 7. Grad) einsetzen, oder sich zum nächsten Tempel zu einer kleinen Kur begeben.